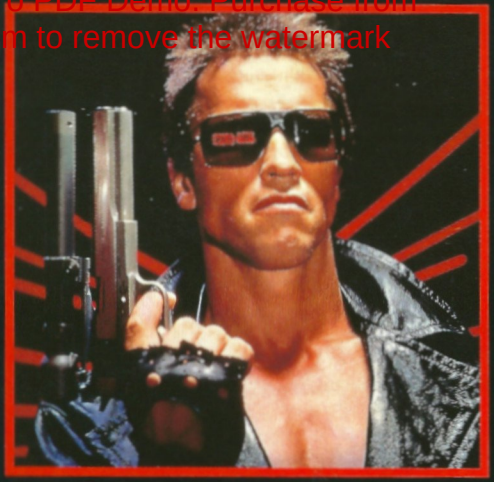
NES-NA-NOE

THE TERMINATOR™

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark



MINDSCAPE

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System®.

This game is licensed by
Nintendo® for play on the

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Software, Manual and Packaging copyright © 1992 Mindscape Int.
The Terminator © 1984 Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership.
Sublicensed by Bethesda Softworks.
Mindscape and it's Logo are registered trademarks of Mindscape Int.

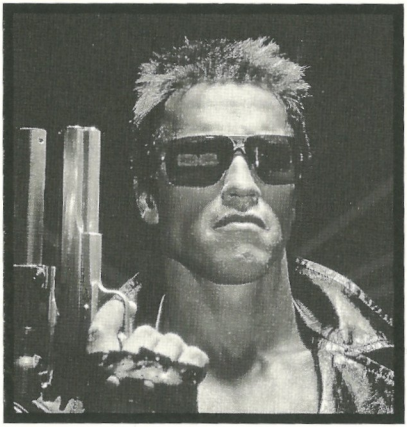
WARNUNG

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!
Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System ® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

INHALTSANGABE

Einleitung 3
Ziel des Spiels 4
So starten sie das spiel 5
Spielebene eins 6
Spielebene zwei 8
Spielebene drei 10
Spielebene vier 12
Spielebene fünf 14
Spielebene sechs 16

EINLEITUNG



Los Angeles 2029 A.D.

Nach dem atomaren Großbrand erheben sich die Maschinen aus der Asche. Ihr Kampf zur Vernichtung der Menschheit hat jahrzehntelang angehalten, aber die entscheidende Schlacht wird nicht irgendwann in ferner Zukunft sondern gleich jetzt ausgefochten.

Jetzt und heute abend ...

DAS ZIEL DES SPIELES

Sie sind: Kyle Reese, Zeitreisender und Mitglied einer Kommandotruppe.

Ihre Mission: Reise aus der Alptraum-Zukunft in das Jahr 1984; Sie verhindern, daß der *Terminator* Sarah Connor umbringt. Ohne ihr Wissen wird Sarah eines Tages die Mutter von John Connor sein. John Connor ist der Mann, der die Menschheit eines Tages vor der Ausrottung bewahren wird. Stoppen Sie den *Terminator* um jeden Preis, oder die Menschheit ist verdammt und Maschinen übernehmen die Kontrolle über die Erde.

Spielebenen: Lassen Sie Kyle Reese oder sein Fahrzeug alle sechs Spielebenen abfahren, entwischen Sie dem Terminator, und schützen Sie Sarah Connor vor ihm.

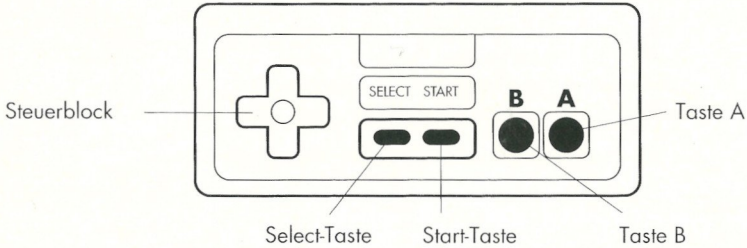
Statusleiste: Im oberen Bildschirmbereich wird Ihr Spielstand, die Gesundheitsanzeige, Lebensbarometer, verfügbare Abwehrmittel und eine Sarah-Anzeige eingeblendet. Bei Erreichen von 50000 Punkten erhalten Sie jeweils ein Extraleben. Maximal sechs Leben werden Ihnen geschenkt. Die Gesundheitsanzeige fällt, sobald Reese Schaden zugefügt wird. Nach jeder Spielebene können Sie einen Gesundheitsbonus gewinnen. Das hängt allerdings von Ihrer Spielleistung ab. Immer wenn Kyle Sarah findet, erscheint ein **X** neben der Sarah-Anzeige.

Hinweis: Sammeln Sie den Gesundheitsbonus (™).

SO STARTEN SIE DAS SPIEL

Steuerblock	Kyle Reese (Spielebenen 1, 2, 4 und 6) oder sein Fahrzeug (Spielebenen 3 und 5) bewegen.
Start	Spielbeginn, Pause und Fortsetzung.
Select	Waffe, Selbstverteidigungsmethode oder Gegenstand wählen. Siehe spezielle Anleitungen für jede Spielebene.
Tasten A, B	Siehe spezielle Anleitungen für jede Spielebene.

Informationen zum **Steuerblock** und den Tasten, siehe spezielle Anleitungen für jede Spielebene.



SPIELEBENE EINS

Handlungsort

Das Spiel beginnt im Untergrund einer Widerstandsbasis der Menschen zu einem bestimmten Zeitpunkt in der Zukunft; und zwar nachdem der nukleare Holocaust vorüber ist, der auf das Konto von Skynet geht. Sie fahren auf einer Straße in den Ruinen von L.A. zur Skynet-Basis und zum Laboratorium.

Ziel

Finden Sie Skynets Zeitmaschine und verfolgen Sie den *Terminator* in das Jahr 1984.

Reese kämpft sich durch verwüstete Gebäude, in die Terminatoren eingedrungen sind. An der Erdoberfläche muß Reese auf einen offenen Lieferwagen warten. Wenn er die fortwährenden Angriffe von Killerjägern und Panzerzerstörern überlebt, erreicht Reese die Skynet-Basis. Dort kämpft er sich den Weg zum Laboratorium frei. Die Spielebene wird beendet, sobald Reese die Zeitmaschine erreicht und in das Jahr 1984 zurückkehrt.

*Hinweis: Wenn Sie die Taste **A** länger gedrückt halten, fliegen die Granaten weiter.*

Spielsteuerung

So bewegen Sie Kyle Reese oder sein Fahrzeug:

➡ nach rechts laufen oder Lieferwagen langsamer fahren lassen.

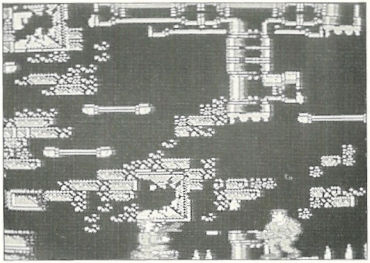
⬅ nach links laufen oder Lieferwagen beschleunigen.

⬆ Waffen nach oben richten.

⬇ sich ducken, Gewehr oder Granate nach unten zielen oder Stativgewehr auf dem Lieferwagen nach rechts zielen.

A Gewehr feuern, Granate werfen oder mit dem Gewehr auf dem Lieferwagen schießen.

B Springen.



Select Waffe wählen (Gewehr oder Granate).

Start Pause, fortfahren

Legen Sie 'The Terminator' in Ihr Nintendo Entertainment System® (NES) ein. Schalten Sie Ihr NES ein. Drücken Sie bei Erscheinen des Titelbildschirms die Start-Taste.

SPIELEBENE ZWEI

Handlungsort

Die Spielebene beginnt in einer dunklen Gasse hinter einem Großkaufhaus in Los Angeles am 12. Mai 1984 um 01:52 a.m. Der Fluchtweg verläuft durch das Einkaufszentrum in der Innenstadt, über das Dach und wieder zurück in die kleine Gasse.

Ziel

In der Gasse und im Kaufhaus entkommen Sie der Polizei, klettern Sie auf das Dach, flüchten Sie über die Feuerleiter nach unten, um wieder in der Gasse zu landen. Reese kommt als Zeitreisender am Ort an, hebt ein Trenchcoat und eine Hose auf. Die Polizei nimmt unverzüglich ihre Verfolgung mit Hunden und Bewaffnung auf. Zur Verteidigung können Sie Faustschläge, Tritte und Baseball-Bälle einsetzen. Sehen Sie sich auf dem Dach die Feuerleiter an, mit der Sie wieder in die Gasse zurückgelangen. Die Spielebene endet, sobald die Gasse erreicht ist.

Hinweis: Vermeiden Sie die Straßenkinder und werfen Sie die Baseball-Bälle auf die Polizeihunde.

Spielsteuerung

So bewegen Sie Kyle Reese:

➡ nach rechts laufen.

⬅ nach links laufen.

⬆ nach oben klettern.

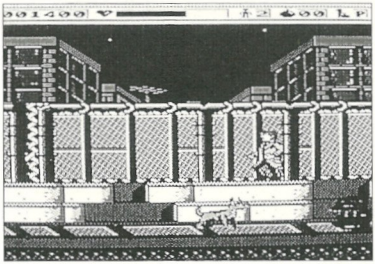
⬇ nach unten klettern oder Gegenstände aufheben.

Taste A schlagen, treten oder Gegenstände werfen.

Taste B springen.

Select Wählen Sie schlagen **(P)**, treten **(K)** oder Baseball **(f)**.

Start Pause, fortfahren.



SPIELEBENE DREI

Ort der Handlung
In den Straßen von L. A.

Ziel
Sie fahren durch eine Verkehrsstraße in L. A., wobei Sie sich mit dem *Terminator* und der Polizei auf eine heiße Verfolgungsjagd einlassen.

Kyle und Sarah müssen sich stets vor dem *Terminator* befinden. Zur Verteidigung können Sie den Wagen des Terminators abdrängeln und auf ihn schießen. Durch abdrängeln wird das Fluchtfahrzeug beschädigt. Achten Sie daher auf die Stärkeanzeige. Passen Sie auch auf, daß Sie nicht mit dem Verkehr im Kreuzungsbereich zusammenstoßen. Die Spielebene endet, sobald die Meilenanzeige bei null gelandet ist.

Hinweis: Gewinnen Sie Spielpunkte, indem Sie Schnellschüsse auf das Auto des Terminators abfeuern.

Spielsteuerung

Steuern des Fluchtautos:

➡ nach rechts fahren.

⬅ nach links fahren.

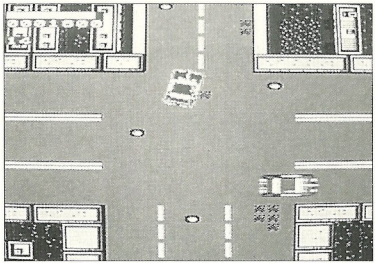
⬆ beschleunigen.

⬇ bremsen.

A Waffe nach rechts abfeuern.

B Waffe nach links abfeuern.

Start Pause, fortfahren.



SPIELEBENE VIER

Ort der Handlung
Hauptwache der Polizei von L. A., die der *Terminator* gestürmt hat.

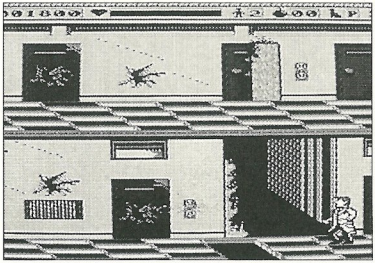
Ziel
Finden Sie Sarah Connor und flüchten Sie aus der Polizeiwache.

Reese ist in einem zerstörten Korridor. Er muß den Raum, in dem sich Sarah befindet, betreten, bevor es der *Terminator* schafft. Das Gebäude steht in Flammen und die Polizei ist bereit zum Angriff. Reese ist nicht bewaffnet, aber er kann laufen, springen, sich ducken, in der Hocke sitzen, schlagen und treten. Die Spielebene endet, sobald Reese die Tür zu Sarahs Raum gefunden hat.

Hinweis: Heben Sie die gelbe Schachtel auf; benutzen Sie diese, sobald Sie sie benötigen. In einigen Räumen erhalten Sie einen Gesundheitsbonus.

Spielsteuerung

So bewegen Sie Kyle Reese:



➡ nach rechts bewegen.

⬅ nach links bewegen.

⬆ Türen öffnen und Aufzug fahren.

⬇ sich ducken oder Gegenstände aufnehmen

A schlagen, treten oder Gegenstände werfen.

B springen.

Select schlagen **(P)**, treten **(K)**, boxen **(II)** oder Baseball werfen **(f)**.

Start Pause, fortfahren.

SPIELEBENE FÜNF

Ort der Handlung

Fahrt durch die Straßen von L. A. ins Industriegebiet der Stadt.

Ziel

Da Sie einen offenen Lieferwagen sowie ein Stativgewehr besitzen, haben Sie eine gute Fluchtchance gegenüber dem *Terminator*, der ein Motorrad fährt.

Kyle und Sarah flitzen durch eine kurvenreiche Vorstadtstraße bis zum Industriegebiet. Mit ihrem Gewehrfeuer können sie zwar den *Terminator* aufhalten, aber er kann Sie immer wieder einholen, weil sein Motorrad einfach schneller ist. Die Spielebene endet, wenn Sie das Industriegebiet erreicht haben.

Spielsteuerung

Steuerung des offenen Lieferwagens:

➡ nach rechts fahren.

⬅ nach links fahren.

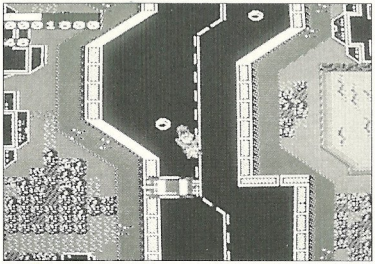
⬆ beschleunigen.

⬇ bremsen.

A mit Gewehr nach rechts feuern.

B mit Gewehr nach links feuern.

Start Pause, fortfahren.



SPIELEBENE SECHS

Ort der Handlung

Die Handlung findet in einer Fabrik im Industriegebiet statt.

Ziel

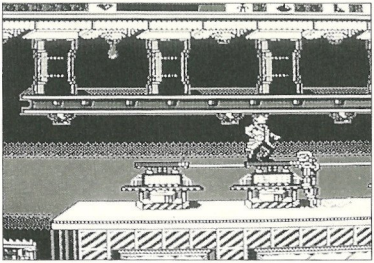
Weichen Sie dem *Terminator* aus, und vernichten Sie ihn unter dem Kompressor.

Das Timing ist hier besonders wichtig, aber alle Verteidungsmittel sind hier nutzlos. Reese kann nur den vorhandenen Maschinenpark einsetzen, um dem Feind auszuweichen. Der *Terminator* muß in den Kompressor gelockt werden, der ihm schließlich ein Ende bereitet.

Hinweis: Finden Sie eine gelbe Schachtel und einen Schlüssel. Bereiten Sie sich einen Fluchtweg aus Trittsteinen, und verwenden Sie verschiebbare Plattformen, um in der Fabrik von Etage zu Etage zu gelangen.

Spielsteuerung

So bewegen Sie Kyle Reese:



➡ nach rechts bewegen.

⬅ nach links bewegen.

⬆ nach oben gehen, Schlüssel verwenden.

⬇ Schachtel und Schlüssel aufheben, sich ducken, nach unten gehen.

A schlagen, treten, Schachtel werfen.

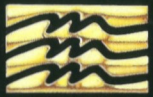
B springen.

Select wählen Sie schlagen **(P)**, treten **(K)** oder Schachtel werfen **(II)**.

Start Pause, fortfahren.

MITARBEITER

Entwicklung: Radical Entertainment
Produktion: Ian McGee
Produktionsassistenz: Linda C.Norton
Vizepräsident der Unternehmensgruppe: Mark Beaumont
Produktmarketing-Unterstützung: Debra L.Milliken
Qualitätssicherung: Ken George, W. Kian Tang
Technische Unterstützung: Larry Coffey, Kevin P. Costello, Stephen Feaster, Milton Hodges, Christoper R.Kosel, Dave Locke, Douglas J.Valente
Leiter der technischen Unterstützung: Dave Buoncristiani
Vizepräsident/Lt. technische Aufsicht: Dave P.Grenewetzki
Marketing-Projektleiterin: Julie A.Lippold
Technische Autorin: Anne Schwimer
Grafikdesign: Judy Ringseis, Leanne York
Werbung: Michael C.Miller
Koordination: Mary H. Eaves, Shannon Van Scotter
Künstlerische Leiterin: Lyza Swearingen Latham
Marketing-Leiter: Craig Harper
Öffentlichkeitsarbeit/PR: Tracy Egan, Doug Mealy
Rechtliche Beratung: Ted Grabowski, Paul Jakab
Handbuchübersetzung: Alpha CRC, Cambridge (GB)



MINDSCAPE

Distributed by
Mindscape Gmbh
Daimler Str 10A
4044 Kaarst 2
Deutschland

PRINTED IN JAPAN